KONAMI

YU-GI-OH!

遊戯王

オフィシャルカードゲーム

デュエルモンスターズ™

STRUCTURE DECK™

― 城之内編 ―

公式ルールブック

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社 企画・制作/KONAMI

目次

はじめに …… 4

第1章 ゲームの遊び方

1. 対戦の準備 …… 5
2. デュエルフィールド …… 6
3. 対戦方法とデッキの作り方 …… 8
4. 勝利条件 …… 10
5. ゲームの進行 …… 12
6. フェイズの流れ …… 13

第2章 戦闘のルール

●ダメージステップの流れ …… 20
●ダメージの判定
1. 敵モンスターが攻撃表示の場合 …… 22
2. 敵モンスターが守備表示の場合 …… 24

第3章 カードの見方

●カードの種類
1. モンスターカード …… 26
2. 融合モンスターカード …… 28
3. 儀式モンスターカード …… 30
4. 効果モンスターカード …… 32
5. 魔法カード・罠カード …… 34

第4章　チェーンについて

●チェーンとは？
1. チェーンによる処理 …………38
2. チェーン時における注意 …………38
3. チェーンのしくみ …………39
●魔法・罠・効果のスペルスピードについて ……40
●チェーンの例 …………41

第5章　デッキを作ってみよう

●デッキ構築のルール …………43
●デッキ構築のヒント …………43
●禁止カード・制限カードについて …………45

第6章　ジュニアルール

●ジュニアルールの流れ …………46

第7章　ストラクチャーデッキで遊ぼう

1. コンボをマスターしよう！ …………50
2. デッキの動かし方 …………52
3. デッキを改造してみよう …………54

はじめに

真のデュエリストとなるのは君だ！

「遊戯王オフィシャルカードゲーム　デュエルモンスターズ」は『週刊少年ジャンプ』に連載中のマンガ「遊☆戯☆王」に登場するカードゲームを、作品中の設定に基づいてカードゲーム化したものです。

対戦で使用するカードには、たくさんの種類が存在します。もちろん「ストラクチャーデッキ　－城之内編－」に入っているカードだけでも遊ぶことはできますが、パックを購入したり、友達とカードを交換したりすれば、君の勝率はどんどん上がっていくはずです。カードを集めていくことも、このカードゲームのおもしろさのひとつなのです。

現在、「遊戯王オフィシャルカードゲーム　デュエルモンスターズ」で採用されている公式ルールは以下の２つです。

●新エキスパートルール
●ジュニアルール

基本的には新エキスパートルールでゲームを行います。大会など公式の試合でもこのルールが適用されています。ゲームを始めたばかりの初級者は、ジュニアルールでデュエルに慣れるようにして下さい。

第1章 ゲームの遊び方

1. 対戦の準備

このセットには、次のアイテムがそろっています。

・デッキ	40枚
・サイドデッキ	15枚
・融合デッキ	2枚
・公式ルールブック（本書）	1冊
・サイコロ	1個

この他に下記のアイテムがあれば、デュエルをより楽しむ事ができます。（このセットには含まれておりません）

・デュエリストスコアシート
・ターンカウンター
・デュエルカリキュレーター
・デュエルフィールド

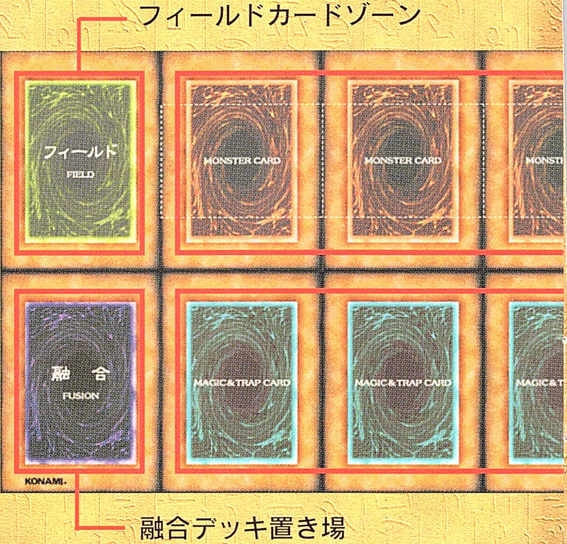
準備ができたら、対戦を行うことができる場所を探します。余裕を持ってフィールドが敷けて、カードを並べられる場所で遊ぶようにしましょう。また、自分と相手のカードが混ざらないように、すべらない平らな場所を選ぶようにしてください。

すべてＯＫなら、デュエルスタート！！

2. デュエルフィールド

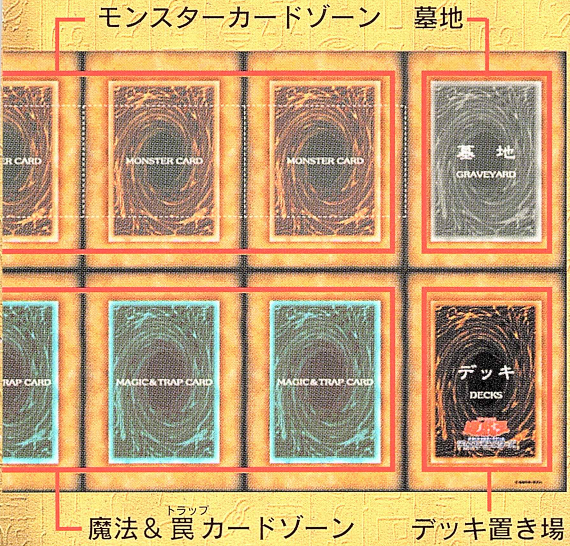
デュエルフィールドは、対戦中に自分が出したカードや捨てるカードを置くために使用するものです。カードを並べる場所は、下の図を参考にしてください。

※このセットにデュエルフィールドは含まれておりません。
※デュエルフィールドがなくても対戦を楽しむことは可能です。



注意！

デッキ・融合デッキはそれぞれ指定された場所に
裏向きで置いてください。



3. 対戦方法とデッキの作り方

●対戦方法●

1 このカードゲームでは相手と対戦し、1回勝ち負けがつくことを**デュエル**と呼んでいます。

2 ひとつの勝負ではデュエルを３回行います。これを**マッチ**と呼びます。

3 ひとつのマッチで**先に２勝**した方を勝者とします。**1勝2分け**の場合は**1勝**した方が勝者となります。

4 **「1勝1敗1分け」「3分け」**の場合、そのマッチはお互いに引き分けとなります。

マナーを守ったデュエルをしよう

お互いに楽しくデュエルするために、以下のマナーをきちんと守りましょう。

- 各行動ははっきり相手に宣言してから行いましょう。
- 墓地の内容や手札の枚数は公開情報です。相手に聞かれた場合は正確に答えましょう。
- 相手のカードに触れるときは、必ず許可を得てから行いましょう。

●デッキの作り方●

デュエルで使用する自分の手持ちカード群を**デッキ**と呼びます。ここでは一般的なデッキを組む際のルールを説明します。（「ストラクチャーデッキ　－城之内編－」ではすでにデッキが組まれておりますので、すぐにデュエルを始める事ができます。）

1 対戦で使用するデッキは**４０枚以上**で作るようにします。４０枚以上であれば、何枚使用してもかまいません。

2 対戦で使用するデッキと別に、**１５枚**の予備カードを用意することができます。これを**サイドデッキ**と呼びます。サイドデッキのカードは、デュエルとデュエルの間に対戦で使用するデッキのカードと交換してもかまいません。戦略に応じて行うようにしましょう。この時、最初のデッキ枚数と同じ枚数になるようにカードを入れかえてください。

3 対戦で使用するカードはデッキ・サイドデッキをあわせて、同じカードを**最大３枚**までしか入れることができません。

4. 勝利条件

デュエルの勝敗は、下記の公式ルールに基づいて判定します。

1 デュエルはお互いに**8000ポイント**の**ライフポイント**を持ってスタートします。

ライフポイントは、プレイヤーやモンスターが攻撃を受けたり、防御に失敗した場合に減っていきます。**相手のライフポイントを0にすれば勝ち、逆にライフポイントを0にされれば負け**となります。

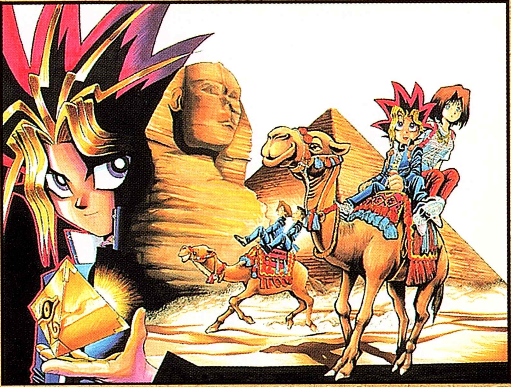
ライフポイントが増減するたびに、**デュエルカリキュレーター（別売り）など**で計算し、**デュエリストスコアシート（別売り）**を使用して記録すると便利です。

2 プレイヤーと相手のライフポイントが**同時に0になった場合**、そのデュエルはお互いに引き分けとなります。また、どちらかのデッキが先になくなり、カードを引くことができなくなった場合は、その時点で**先にデッキからカードを引けなくなったプレイヤーの負け**となります。そのため、カードを無駄使いすることなくデュエルをする必要があります。

3 自分の手札に以下のカードがすべてそろった場合は、その時点でそろえたプレイヤーの勝利となります。

- 封印されし者の右足
- 封印されし者の左足
- 封印されし者の右腕
- 封印されし者の左腕
- 封印されしエクゾディア

なお、手札を５枚引いた時点でこれらのカードがそろった場合も、デュエル中にそろった場合も、同じように勝利となります。



5. ゲームの進行

デュエルは公式ルールに基づき、以下の手順にしたがって進めていきます。

1

最初に対戦相手とあいさつをしましょう。「よろしくお願いします」と言って、対戦相手と握手をします。

2

自分のデッキをよくシャッフルしたらそれを対戦相手に渡し、カードを切り混ぜてもらってください。これを**カット**と言います。カットが終了したらデッキを持ち主に返し、自分のデッキをデュエルフィールドのデッキ置き場に置きます。

融合モンスターカードを使う時は融合デッキ置き場に置いてください。融合デッキとは融合後のモンスターだけで作られたカードの集まりのことを言います。（詳しくは**P.28**の項で説明します。）

3

サイドデッキが**15枚**あることを対戦相手に示します。このときカードは裏返したままでかまいません。また、デッキとサイドデッキのカードを入れかえた場合にも、対戦相手に**現在のサイドデッキの枚数**を確認してもらいます。

4

ジャンケンをして先攻後攻を決めます。なお、**次のデュエルの先攻後攻の決定権は、前のデュエルの敗者**にあります。

最後に、それぞれのデッキのカードを**上から順に5枚**引いてください。これが手札となります。

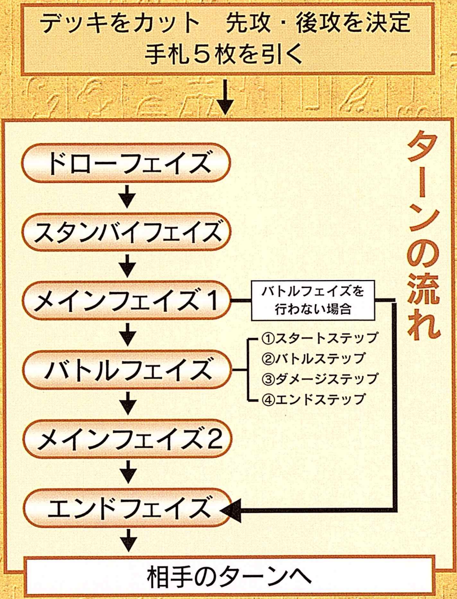
ターンとフェイズ

ゲームを進めていく上で、以下のような区切りが存在します。

- **ターン**　ターンとは、それぞれのプレイヤーが行動を起こすことのできる順番のことです。この順番は、自分と相手で交互に行います。それぞれのターンは基本的に６つのフェイズに分けられます。
- **フェイズ**　フェイズとは、プレイヤーがそのターンに行う手順を明確に分けたものです。それぞれのフェイズには、プレイヤーの行動に制限があります。

6. フェイズの流れ

デュエルの進行を図にすると、以下のようになります。



２ターン目以降はこの繰り返し

1 ドローフェイズ

　このフェイズで、プレイヤーは自分のデッキの一番上からカードを１枚引きます。この時点でデッキにカードがなく、引けない場合は負けとなります。

2 スタンバイフェイズ

「スタンバイフェイズに～する」と書かれているカードがフィールド上にある場合、ドローフェイズとメインフェイズの間にあるこのフェイズで処理を行います。必要な処理については、各カードを参照して指示にしたがってください。

3 メインフェイズ1

　メインフェイズでは、モンスター・魔法・罠カードのセットとプレイが可能です。バトルフェイズが行われた場合、バトルフェイズの後にメインフェイズ２が発生します。ただし、先攻の１ターン目には攻撃（バトルフェイズ）をすることができませんので注意してください。

■モンスターカードの使い方■

　手札からモンスターをフィールドのモンスターカードゾーンに表向きで出すことを「召喚」と呼びます。魔法や効果の力を借りずに行うモンスターの召喚は「通常召喚」と呼び、基本的に１ターンにつき１枚だけ、メインフェイズでしか行えません。また、フィールド上に合計５体までしか召喚できないので注意してください。モンスターを召喚したときには、そのカードが攻撃表示なのか守備表示なのかを必ず選択します。攻撃表示の場合は縦に表向きにしてください。守備表示のときは、伏せたまま横向きに出してください。

　すでにフィールド上に出ているモンスターは、メインフェ

イズで表示形式を１回だけ変更することができます。１度表示を変更してしまったモンスターは、特別な場合を除いてそのターンに再度表示形式を変更することはできません。

■魔法・罠カードの使い方■

　魔法カード・罠カードは自分の場に同時に５枚まで（フィールド魔法除く）しか出すことができません。相手のモンスターに装備させた装備魔法カードも、この５枚に含みます。魔法カードをフィールドに出すときには、表向きでも裏向きでもかまいません。ただし、カードは表にしたとき、その効果は現われます。罠カードは、必ず裏向きでフィールドに出します。効果は、各カードの指示にしたがってください。また、その魔法カードの効果は、基本的に表にした時１回限りのみ有効となり、やがて効果は消えてしまいます。例外として、モンスターを強化する装備魔法カードやフィールドカード、または永続アイコンのあるカードはフィールドに残りつづけます。罠カードも、永続アイコンがない限り、発動後に破壊されます。

カードのプレイについて

　カードの効果使用や発動、表示形式の変更、フィールドにカードを出すことを、カードの「プレイ」と呼びます。プレイされたカードは、ただちに効果を発動します。

　また、プレイの中でもカードを裏向きでフィールドに出すことを「セット」と呼びます。この時点では、各カードの効果は現われません。それぞれのフィールドに出すことができるカードの枚数制限は適用されるので注意してください。

モンスター召喚の種類

モンスターの召喚には、「通常召喚」と「反転召喚」、「特殊召喚」の３種類が存在します。また高レベルモンスターの通常召喚には、「生け贄召喚」というルールがあります。

1. 生け贄召喚について

レベル（カード右上の星の数）が５以上のモンスターを召喚する場合、フィールド上のモンスターを生け贄に捧げる（墓地に送る）必要があります。レベル５～６のモンスターを召喚するなら１体、レベル７以上のモンスターを召喚するなら２体のモンスターを生け贄に捧げなければなりません。生け贄召喚は通常召喚です。すでにモンスターを通常召喚した場合、そのターンに生け贄召喚はできません。

2. 反転召喚

裏向きのモンスターが表になる行為を「リバース」と呼び、自分の意志でリバースして表側攻撃表示にした場合を、「反転召喚」と呼びます。裏側表示のカードはフィールドに召喚されているとみなされず、表側表示となって初めて召喚されたことになるのです。ただし、攻撃や効果などでモンスターがリバースするのは、反転召喚と違うのでご注意ください。

3. 特殊召喚

「融合」や「儀式」、魔法・罠・モンスターの効果によって、モンスターをフィールドに出すことを「特殊召喚」と呼びます。特殊召喚は通常召喚と違い、同じターンに何度でも特殊召喚してモンスターを出すことが可能です。ただし、特殊召喚されるモンスターは、あらかじめそのカードに決められた手順に沿って特殊召喚を行ってください。

4 バトルフェイズ

メインフェイズ１で攻撃の準備が整ったら、バトルフェイズに入ります。バトルフェイズは以下の４つに分かれています。
※先攻の１ターン目にはバトルフェイズを行うことができません。

バトルフェイズの流れ

スタートステップ

バトルフェイズに入ることを宣言するステップです。このステップでお互いのプレイヤーは**速攻魔法**や**罠**(トラップ)を使うことが可能です。

バトルステップ

攻撃するモンスター１体とその攻撃目標となるモンスター１体を宣言します。ここでも、お互いのプレイヤーは**速攻魔法**や**罠**(トラップ)を使うことが可能です。

ダメージステップ

ここで指示したモンスター同士の戦闘ダメージを計算します。モンスターの**リバース効果**などはこのステップの**最後に**発揮されます。ただし、**ダメージ計算で破壊が確定したモンスターには効果を適用することはできません**。

エンドステップ

バトルステップとダメージステップを可能な限り繰り返した後、することがなければ戦闘の終了を宣言します。
ここでも**速攻魔法**や**罠**(トラップ)が使えます。

■バトルフェイズで行うこと■

プレイヤーは自分のターンに、フィールド上の攻撃表示モンスター１体につき１回ずつ相手を攻撃することができます。これをバトルフェイズと呼びます。ただしバトルフェイズは必ず行わなければいけないものではありません。バトルフェイズを行わなかった場合、メインフェイズ１を継続し、エンドフェイズに入ります。バトルフェイズは以下のステップで進行します。

①スタートステップ

バトルフェイズに入ることを宣言します。ただし、先攻の１ターン目にモンスターカードをフィールドに出しても、攻撃することはできません。次のターンから攻撃してください。

②バトルステップ

攻撃プレイヤーは自分のモンスター１体を選び、相手のどのモンスター１体に攻撃するかを決定します。この時、相手のフィールド上にモンスターがいなければ、攻撃の対象は相手プレイヤーとなります。１回攻撃したモンスターは、そのターンに再び攻撃することはできないので注意してください。

攻撃表示モンスターは必ず攻撃をしなければならないわけではありません。状況に応じて、攻撃に参加させるかを選択してください。攻撃に参加したモンスターは、そのターン攻撃表示を選択したとみなされます。表示形式を決定したことになりますので、プレイヤーの意思で同じターンに守備表示へ変更することはできません。また、このステップでは、速攻魔法や罠を使用することが可能です。

③ダメージステップ

攻撃モンスターによるダメージの計算をします。ダメージステップの進行は、P20「戦闘のルール」を参照してください。ここで破壊が確定したモンスターは墓地へと送られます。

④エンドステップ

ダメージステップが終わったら、再びバトルステップに戻り、別の攻撃モンスターを選択・攻撃をすることができます。これをフィールドに出ている攻撃したいモンスターの数だけ繰り返します。攻撃したいモンスターがいなくなれば、このエンドステップに入り、バトルステップの終了を宣言します。

5 メインフェイズ2

バトルフェイズが終了した場合、メインフェイズ２に移ります。ここではメインフェイズ１と同じように、モンスターの召喚や魔法・罠の使用ができます。ただしメインフェイズ１・２を通じて、通常召喚は１回まで、表示形式の変更はモンスター１体につき１回までしかできません。

6 エンドフェイズ

自分のターンを終了することを宣言します。この時、自分の手札が６枚を超えている場合、プレイヤーは６枚になるように選んで捨てます。その後、相手のターンへ移ります。

7 デュエル終了

ドローフェイズからエンドフェイズまで、勝負がつくまでお互いに繰り返します。

第2章 戦闘のルール

ダメージステップの流れ

ダメージステップは以下の表のように処理を行います。**ダメージステップに入ると、モンスターの数値を増減させる以外の魔法・罠カードは使用できないので注意してください。** ダメージステップが終了した場合、バトルステップに戻り、再び攻撃側プレイヤーが攻撃モンスターの選択を始めます。

①バトルステップ

・攻撃モンスター選択
・攻撃目標選択
・速攻魔法・罠の発動

↓

ダメージステップ

②表になる
③ダメージ計算
④効果解決
⑤墓地へ

↓

エンドステップ

2回目以降の攻撃はこれを繰り返す

ダメージステップ中の効果モンスターの処理

攻撃を受けたモンスターが裏側守備表示のリバース効果モンスターだった場合、効果の発動を以下のように解決します。

①攻撃を受ける（バトルステップ）

バトルステップで攻撃側プレイヤーが、攻撃するモンスターと攻撃目標となる相手の守備モンスターを選択します。この時点で、速攻魔法や罠を使用することが可能です。

↓

②表になる（裏側守備表示の場合）

ダメージステップに入り、攻撃を受けたモンスターが裏側守備表示であった場合、そのカードを表向きにして、モンスターのデータがわかるようにします。

↓

③ダメージ計算

モンスターの戦闘によるダメージ計算をします。ダメージの計算方法は、P.22「ダメージの判定」を参照してください。ここでモンスターが破壊されるかされないか決定されます。

↓

④効果モンスターの効果解決

リバース効果モンスターが攻撃されて表になった場合、ここで効果が発動します。カードの説明にしたがい、効果を解決してください。ただし破壊が決定したモンスター自身には、効果を使用できません。リバース効果以外で効果モンスターの効果が発生した場合も、必ずここで処理します。

↓

⑤墓地へ

ダメージ計算時に、破壊が決定したモンスターが墓地に送られます。「このカードがフィールド上から墓地に送られた時」と書かれた効果モンスターの効果はここで処理されます。

ダメージの判定

ダメージステップで、戦闘に参加したモンスターやプレイヤーへのダメージを、以下の公式ルールに基づいて判定します。

１．敵モンスターが攻撃表示の場合

プレイヤーが攻撃を仕掛けた敵モンスターが**攻撃表示**の場合、ダメージの大きさは**お互いの攻撃力**を比較して判定します。

●自分の攻撃力＞敵の攻撃力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力**より高い場合、**攻撃を受けた**敵モンスターは破壊されます。

そのとき**「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」から「攻撃を受けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を受けた相手プレイヤーのライフポイントから引かれます。**

●自分の攻撃力＝敵の攻撃力●

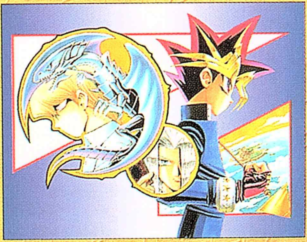
攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**と、攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力が同じ場合**は、相打ちとなります。その場合は**攻撃を仕掛けた自分のモンスターと攻撃を受けた敵モンスターの両方が破壊されてしまいます。**

この場合、プレイヤーも相手も**お互いにダメージを受けません。**ライフポイントもそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＜敵の攻撃力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力**より**低い場合、攻撃を仕掛けた自分のモンスター**が破壊されます。

そのとき**「攻撃を受けたモンスターの攻撃力」から「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を仕掛けたプレイヤーのライフポイントから引かれます。**



2. 敵モンスターが守備表示の場合

攻撃を仕掛けたモンスターが**守備表示**だった場合、ダメージの大きさは攻撃モンスターの**攻撃力**と攻撃を受けたモンスターの**守備力**を比較して判定します。

●自分の攻撃力＞敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**より**高い**場合、**攻撃を受けた敵モンスター**は破壊されます。

この場合、プレイヤーも相手も**お互いにダメージを受けません。**ライフポイントはそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＝敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**と攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**が同じ場合、どちらのモンスターも**ダメージに影響はありません。**

また、プレイヤーも相手もお互いにダメージを受けません。ライフポイントはそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＜敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**より**低い**場合、どちらのモンスターも**ダメージに影響はありません。**

そのとき**「攻撃を受けたモンスターの守備力」から「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を仕掛けたプレイヤーのライフポイントから引かれます。**

デュエルフィールドに敵のモンスターカードが出ていなければ、ダメージは相手プレイヤーに直接届きます。

また、戦闘で破壊されたモンスターカードや使用した魔法カードは、必ずデュエルフィールド上の墓地に置いてください。

■バトルステップの「巻き戻し」について■

巻き戻しとは

進んでしまったステップやターンを、それより前の状態に戻してやり直すことを「**巻き戻し**」といいます。バトルステップ中に速攻魔法や罠などの効果でフィールド上のモンスターの数が変化した場合、この「巻き戻し」が発生します。攻撃側プレイヤーは、攻撃モンスターから再び選び直すことができます。「巻き戻し」は任意に行うことはできないので注意してください。

バトルステップ中に、
攻撃モンスターと攻撃目標を選択後

・敵のモンスターの数が変化した

または

・新たにモンスターが出現した場合、

巻き戻しが発生。

→ その攻撃に参加したモンスターのバトルステップ開始時に戻る

●例

バトルステップ中に、攻撃側プレイヤーが相手フィールド上の「クリボー」への攻撃を宣言したところ、相手はフィールドに伏せてあった速攻魔法の「増殖」を発動しました。攻撃を宣言された「クリボー」は生け贄となって墓地へ行き、相手のフィールドにはクリボートークンが出現します。それにより、フィールド上のモンスターが変化したので巻き戻しが発生しました。攻撃側プレイヤーは、攻撃モンスターとターゲットを再び選択します。

第3章 カードの見方

カードの種類

使用するカードには以下の種類があります。

1. モンスターカード

モンスターカードとは相手プレイヤーを攻撃するために使用する基本カードです。モンスターカードには**種族**と**属性**があり、種族は20種類、属性は6種類から構成されています。種族や属性によってモンスターの能力は異なり、それはモンスターカードの攻撃力や守備力の数値に影響します。

またモンスターにはレベル（星）というパラメータもあります。これはそのモンスターの総合的な強さを示しています。モンスターカードの色は**黄土色**です。

種族	ドラゴン・魔法使い・アンデット・戦士・獣戦士・獣・鳥獣・悪魔・天使・昆虫・恐竜・爬虫類・魚・海竜・機械・雷・水・炎・岩石・植物
属性	地・水・炎・風・光・闇

モンスター名
属性
レッドアイズ・ブラックドラゴン
真紅眼の黒竜
闇
レベル
種族
攻撃力
JY-01
【ドラゴン族】
真紅の眼を持つ黒竜。怒りの黒き炎はその眼に映る者全てを焼き尽くす。
攻 2400
守 2000
©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社
守備力
モンスターの特徴

2. 融合モンスターカード

融合モンスターカードは、特定のモンスターカード２枚以上と「融合」魔法カード１枚でフィールドに呼び出すことができます。融合モンスターカードの色は青紫色です。融合モンスターカードには、融合する素材として必要なモンスターが表示してあります。これらの素材モンスターすべてが、フィールドもしくは手札にある時に融合カードを使うとフィールドに特殊召喚できます。融合モンスターは、融合デッキからフィールドに現われますが、破壊されると墓地へ送られ、手札に戻された場合は融合デッキへと戻ります。融合モンスターは特殊召喚扱いとなるため、同じターンに別のモンスターを召喚できますし、「落とし穴」などの対象にもなりません。

1 融合素材となるモンスターＡとモンスターＢがフィールドまたは手札にいるとき、手札に融合カードがあれば、それをフィールドの魔法＆罠ゾーンに出します。そして融合カードを使用することを宣言します。

2 モンスターＡとモンスターＢを融合してできる、融合モンスターＣを融合デッキから探して、モンスターカードゾーンに特殊召喚します。

3 融合に使用したモンスターＡとモンスターＢ、融合カードをデュエルフィールドの墓地に置きます。融合モンスターカードは、必ず以上の融合の手順を踏まえるようにしてください。

融合デッキ

融合デッキとは、融合後のモンスターだけで作られたカードの集まりのことを指します。融合を行った場合、通常使用するデッキからではなく、この融合デッキからモンスターを選んでフィールドに出します。対戦で使用するデッキと融合デッキは別にしておき、デュエルフィールドの融合デッキ置き場に裏向きで置いてください。

モンスター名
属性
ドラゴンに乗るワイバーン
風
レベル
種族
攻撃力
守備力
JY-38
【ドラゴン族・融合／効果】
ベビードラゴン＋ワイバーンの戦士
相手フィールド上モンスターが地・水・炎属性のみの場合、相手プレイヤーに直接攻撃できる。
攻 1700
守 1500
©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英
融合の素材モンスターと効果

3. 儀式モンスターカード

儀式モンスターカードとは、特定の儀式魔法カードと一定の条件を満たす生け贄のモンスターカードにより、フィールドに降臨する特別なモンスターカードです。儀式モンスターを降臨させるためには、儀式モンスター専用の「儀式」魔法カードと、条件を満たす生け贄のモンスターカードが必要となります。降臨の条件については、各カードに書かれている内容にしたがってください。儀式モンスターのカードの色は青色です。

また、儀式により降臨したモンスターは特殊召喚扱いとなります。したがって、融合の場合と同じく別のモンスターを召喚できます。

■儀式モンスターの召喚手順■

1

【例】儀式モンスター「マジシャン・オブ・ブラックカオス」を降臨させる場合、まず下記のカードを手札にそろえる必要があります。

- ●「マジシャン・オブ・ブラックカオス」（儀式モンスターカード）
- ●「カオス－黒魔術の儀式」（儀式魔法カード）

さらに儀式には、**「場か手札から、合計の星（レベル）の数が降臨するモンスターの星の数以上になるよう生け贄を捧げる」**必要があります。

2

「カオス－黒魔術の儀式」を使用し、フィールド上か手札から条件を満たす生け贄を捧げます。これらのカードはすぐに墓地へ送られ、「マジシャン・オブ・ブラックカオス」をフィールド上に降臨させることができます。以上が儀式の手順です。

モンスター名
属性
マジシャン・オブ・ブラックカオス
闇
レベル
種族
攻撃力
YU-41
【魔法使い族・儀式】
「カオス－黒魔術の儀式」により降臨。
場か手札から、星の数が合計８個以上になるよう
カードを生け贄に捧げなければならない。
攻 2800
守 2600
©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社
守備力
降臨の条件を表示

4. 効果モンスターカード

モンスターでありながら魔法のような効果を持っているカードを効果モンスターカードと呼びます。効果は大きく以下の種類に分類されます。詳しくはカードの内容にしたがってください。効果モンスターカードの色はオレンジ色です。

リバース

そのモンスターが裏側表示から表側表示になった時に発動される効果です。そのモンスターが攻撃を受けたり、魔法や罠の効果を受けたりして表になった場合も、その時点で効果は発動されます。

永続効果

そのモンスターがフィールドで表側表示になっている間中、永続して効果が発動されます。モンスターが表側表示から裏側表示になった時点で、その効果は立ち消えします。

起動効果

手札を捨てる、ライフを払うなど、発動させるためのコストが必要な効果です。コストについては様々なので、カードの文章を読んでそれにしたがってください。

誘発効果

「相手のライフポイントにダメージを与えたと時」というような、ある事項をきっかけとして発動する効果です。「～したら」、「～時に」という文章が多いのが特徴です。

誘発即時効果

相手のターンでも任意に発動させることが可能な、特別な効果です。バトルフェイズ中に手札から捨てることで効果を発動する「クリボー」などがこれにあたります。

リバース効果モンスターについて

リバース効果モンスターの効果は、プレイヤーの意志に関係なく、表になった時点で発動します。反転召喚する場合は、まず裏側守備表示で召喚し、次の自分のターンで表側攻撃表示にして効果を発動させます。召喚してすぐは効果を発動することができませんが、効果や攻撃を受けて表になった場合は発動します。

5. 魔法カード・罠カード

■魔法カード■

魔法カードには様々な種類があります。速攻魔法以外は自分のメインフェイズにしか使えません。

通常魔法

発動後に破壊されます。「ブラック・ホール」などの強力なカードが多いことが特徴です。

永続魔法

発動後もフィールドに残り続け、その効果を持続します。ただし、持続するためにはコストが必要なものもあります。

装備魔法

モンスターを強化させることが可能です。装備させるモンスターカードに重ねるようにして出します。通常は表側表示のモンスターにのみ使用可能です。対象の不適切なモンスターには使用できません。１体に複数枚を装備させることができます。

フィールド魔法

フィールドの地形を変化させ、モンスターの攻撃力や守備力を変化させます。（Ｐ.36参照）

速攻魔法

バトルフェイズ中にも使用が可能な魔法です。フィールドにセットしていれば、相手ターンにも発動できます。

魔法・罠カードの発動タイミング

魔法カードは、速攻魔法を除いて自分のターンのメインフェイズでしか使用できません。また、罠(トラップ)カードはセットしたそのターンに発動することができません。一度、自分のフィールドに伏せておいた後、次の相手のターン以降から発動することができます。

■罠カード■

一度フィールドにセットすることにより、次の相手のターンからならいつでも発動可能なカードです。

通常罠（トラップ）

効果の発動後、「永続アイコン」がない限り破壊されます。

カウンター罠（トラップ）

召喚や魔法などに対して発動し、打ち消す効果を持つ罠カードです。発動後、「永続アイコン」がないと破壊されます。

カード効果別アイコンについて

カードの持つ効果の発動特性は、以下の６つのアイコンによって表示されています。

- 装備
- カウンター
- フィールド
- 永続
- 速攻
- 儀式

フィールド魔法について

フィールド魔法はフィールドカードゾーンにセットされ、魔法・罠ゾーンの５枚制限に含まれません。伏せてセットすることも可能ですが、表になるまで効果は現われません。フィールド魔法は、全フィールド上で１枚のみプレイすることができ、後から出したカードの効果が有効となります。この時、先に出ていたカードは墓地へ送られます。また、フィールド魔法が破壊された場合、地形はゲームスタート時へ戻ります。

罠の名称
カードの種類
アイコン
罠の効果
リビングデッドの呼び声
罠
【罠カード】
JY-33
自分の墓地からモンスターカード１体を選び、攻撃表示で特殊召喚する。このカードがフィールド上に存在しなくなったら、そのモンスターを破壊する。そのモンスターが破壊された時、このカードを破壊する。
©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社

第4章 チェーンについて

チェーンとは？

1. チェーンによる処理

チェーンとは、複雑な魔法・罠（トラップ）による攻防を分かり易く判定するために設定されたルールです。まずはじめに、プレイヤーが魔法をプレイしたとします。するとその魔法は「チェーン1」というブロックに置かれます。もし、ここで相手プレイヤーがそれに対応して魔法や罠（トラップ）などをプレイすると、それは「チェーン2」のブロックに置かれます。こうしてあるプレイに対応して、さらにプレイをするたびにブロックを積み重ねていき、誰もプレイしなくなった時点でそのブロックの効果を上から逆順に解決していきます。

2. チェーン時における注意

チェーンされたプレイヤーには必ず対応の機会があります。あるプレイに対応してチェーンした場合、必ず相手に「これにさらに対応するかどうか？」を確認しなくてはなりません。確認なしにプレイを続け、相手がそれに異議を唱えた場合、そのプレイ自体が巻き戻されてしまいますので注意して下さい。

3. チェーンのしくみ

チェーンは、以下のようなブロックで構成されていきます。

発動した効果の順に積み上げていく

チェーン4
チェーン3に対応して使用したカウンター罠（トラップ）

チェーン3
チェーン2に対応して使用したカウンター罠（トラップ）

チェーン2
チェーン1に対応して使用した速攻魔法・罠（トラップ）

チェーン1
最初に使用した魔法・通常罠（トラップ）・効果

新しい効果から処理をする

積み上げられたブロックの一番上にある新しい効果から、順番に処理していきます。

魔法・罠(トラップ)・効果のスペルスピードについて

魔法や罠(トラップ)には**スピード**が設定されています。**対応するカード以上のスピードがないとチェーンできません**。

●スペルスピード1

・通常魔法　・装備魔法　・フィールド魔法
・効果モンスター（永続・起動・誘発・リバース）

スペルスピードの中で一番遅く、どの魔法・罠(トラップ)・効果に対しても**チェーンして発動することができません**。

●スペルスピード2

・速攻魔法　・通常罠(トラップ)
・効果モンスター（誘発・誘発即時効果）

スペルスピード１と２に対応してチェーンすることが可能なグループです。

●スペルスピード3

・カウンター罠(トラップ)

どのスピードに対しても対応が可能です。これに対応できるのは同じスペルスピード３のものだけです。

スペルスピード１のものだけは、同じスピード同士であっても対応することができません。

チェーンの例

以下に、チェーンした状態になった時の処理についての例を紹介します。

[例] プレイヤーＡが「ブラック・ホール」を使用したのに対応し、プレイヤーＢが伏せてあった「マジック・ジャマー」を発動。さらにプレイヤーＡがそれに対応し、「盗賊の七つ道具」を発動しました。

この場合、チェーンは以下のように積まれます。

チェーン 3	**[盗賊の七つ道具]** 「マジック・ジャマー」の効果を無効にする。
チェーン 2	**[マジック・ジャマー]** 「ブラック・ホール」の効果を無効にする。
チェーン 1	**[ブラック・ホール]** フィールド上のモンスター全てを破壊する。

まず、「盗賊の七つ道具」の効果で「マジック・ジャマー」が無効になります。したがって、「ブラック・ホール」の効果は無事適用され、結果としてフィールド上のモンスターは全て破壊されます。

その他のルール

■墓地

破壊されたカードや、使い終わったカードが置かれる場所です。墓地は公開情報として、相手プレイヤーも確認できます。ただし、相手のカードを確認するときは許可を得てから行ってください。

■モンスタートークン

モンスタートークンとは、カードの効果で生みだされたモンスターのことです。カードではないので、デッキに入ってはおらず、破壊されても墓地へは行かずデュエルから取り除かれてしまいます。実際にフィールドへ出すときは、コインなど（攻・守の表示ができるものにしましょう）をトークンとしてモンスターゾーンに出しましょう。このとき、トークンはモンスターの５枚制限のうちの１枚として数えられます。また、表示形式は表側攻撃表示か表側守備表示のみで、裏側表示が存在しないので注意してください。

■ゲームから取り除く

カードの効果などでゲームから取り除かれたカードはデュエルフィールドの外に置かれ、そのデュエル中は使用することができません。

■ランダムに選ぶ

カードがわからない状態にして、その中から自分で指定の枚数を選びます。

第5章 デッキを作ってみよう

デュエルの基本的なルールをマスターしたら、実際にデッキを作ってみましょう。デッキ構築のルールはとても単純ですが、強いデッキを作るにはコツが必要です。ここでは、デッキ構築のヒントを説明します。

デッキ構築のルール

デッキは40枚以上のカードで構築しましょう。ただし、デッキの枚数が増えると求めるカードを引く確率が下がるので、40枚程度のデッキを作ることをおすすめします。また同じ名称のカードは3枚までしか入れられないので注意してください。

デッキ構築のヒント

①モンスターカードと魔法・罠の比率は1：1

デッキの基本はモンスターカードです。どんなに強力な魔法や罠がたくさんあっても、フィールドにモンスターがいないと相手の攻撃が素通りになってしまいます。目安として、モンスターはデッキの半分、40枚デッキなら20枚程度は入れておきましょう。

②高レベルのモンスターは少なめに

レベル5以上の高レベルモンスターを通常召喚するには、モンスターの生け贄が必要です。手札が高レベルモンスターばかりでは、なかなか召喚できません。デッキにはレベル4以下のモンスターを多く入れ、高レベルモンスターは少なめに入れましょう。

③効果モンスターを活用しよう

魔法や罠カードのような効果を持つ効果モンスターは、デュエルの戦略上で重要な役割を持っています。その効果を利用して組み立てられたデッキは、非常に強力です。例えば「ペンギン・ソルジャー」は、フィールド上のモンスターを２体まで手札に戻す能力を持っています。この効果を利用して相手のモンスターを手札に戻し、高レベルのモンスターで一気に攻撃を加えれば、相手に大ダメージを与えることが可能となります。

【ペンギン・ソルジャー】

④ドロー強化カードを入れよう

【強欲な壺】

デュエル中、基本的にプレイヤーはドローフェイズに１枚しかカードを引けません。そのため、相手より多くのカードを引けることは、戦略上とても有利となります。例えば、「強欲な壺」や「天使の施し」といったカードならば、いちはやくキーカードを引いてこれるという意味で、重要な役割を果たします。これら以外にも、カードを引く効果を持つものはたくさんありますので、自分のデッキに合ったカードを使ってみましょう。

⑤サイドデッキの作り方

マッチ戦では、デュエルの合間に15枚のサイドデッキを使ってデッキを調整することが重要です。サイドデッキには自分のデッキの弱点を補うカードや、特定のカードを封じるカードを用意しましょう。例えば、相手の「死のデッキ破壊ウィルス」に弱ければ、サイドデッキから「盗賊の七つ道具」などを投入します。

デッキ構築これだけは

どんなデッキにも役立つこれらのカードを入れよう

以下のカードは、どんなデッキでも役立つ強力なカードです。これらは制限・準制限カードとなっているものもありますので、注意してください。

- サンダー・ボルト
- ブラック・ホール
- 天使の施し
- 強欲な壺
- 大嵐
- 死者蘇生
- 聖なるバリアーミラーフォースー
- 早すぎた埋葬
- 強奪
- 心変わり

禁止カード・制限カードについて

公式ルールでは、新エキスパートルール・ジュニアルールともに、カードによってデッキに入れることができる枚数が制限されたものがあります。これらは公式大会などで適用されますので、デッキを組むときは十分注意しましょう。

第6章 ジュニアルール

初めての人はジュニアルールからやってみよう！

ジュニアルールは、誰でも手軽にデュエルができるように作られたルールです。基本的には新エキスパートルールと同じですが、魔法や罠の使用がやさしくなり、チェーンが複雑にならないよう工夫されています。

ジュニアルールの流れ

①ドローフェイズ

先攻後攻を決定したら、デッキからカードを５枚引いてデュエル開始です。このフェイズでプレイヤーはカードを１枚引きます。

②スタンバイフェイズ

このフェイズでは、特定のモンスターや魔法、罠などを使用する準備を行います。「スタンバイフェイズに～する」と書かれたカードがフィールドにある場合、その指示にしたがってください。

③メインフェイズ１

このフェイズでプレイヤーは、モンスター・魔法・罠カードをそれぞれ出したり使うことができます。

プレイヤーはモンスターの通常召喚を、レベルに関係なく１ターンに１枚だけフィールドに合計で５枚まで行えます。召喚時には、攻撃表示なのか守備表示なのかを必ず選択します。攻撃表示の場合はカードを縦向きの表側表示にし、守備表示の場合は横向

きの裏側表示にします。すでにフィールドに出ているモンスターは、メインフェイズ１・２で表示形式を１回だけ変更できます。１度表示形式を変更してしまったモンスターは、そのターン中再度変更できません。

魔法・罠カードは、１ターンに１枚だけセットできます。また、自分の魔法・罠ゾーンにセットできる枚数は合計１枚までです（フィールド魔法は除く）。カードをセットしたら、罠カードは次の相手のターンから、魔法カードは次の自分のターンから使用できます。速攻魔法は、セットした次の相手のターンから使用可能となりますので注意してください。

モンスターの戦闘（バトルフェイズ）を行わない場合は、エンドフェイズへ移行します。また、先攻１ターン目はバトルフェイズを行えないので注意してください。

新エキスパートルールとのちがい

- 生け贄召喚の必要がない。
- 魔法・罠はフィールドに一度セットしてからでないと使用できない。
- 魔法・罠カード（フィールド魔法は除く）は１ターンに１枚しかセットできない。
- 自分のフィールドの魔法・罠ゾーンにプレイできる魔法・罠カード（フィールド魔法は除く）は合計１枚まで。
- 速攻魔法を手札から使うことができない。
- 効果モンスター（誘発即時効果）を手札から使用できない。

④バトルフェイズ

攻撃の準備ができたら、バトルステップに入りましょう。

攻撃プレイヤーは自分のモンスター1体を選び、敵のどのモンスター1体に攻撃するかを決定します。この時、相手のフィールド上にモンスターがいなければ、攻撃の対象は相手プレイヤーとなります。1回攻撃したモンスターは、そのターンに再び攻撃することはできません。また、攻撃を受けたモンスターが裏側表示であった場合、表向きにしてモンスターのデータがわかるようにします。このカードがリバース効果モンスターだった場合、効果がダメージ計算後に発動します。ダメージや効果の処理については、P.20「第2章　戦闘のルール」を参照してください。攻撃プレイヤーは、攻撃に参加するモンスターの数だけ繰り返します。

⑤メインフェイズ2

攻撃するモンスターがなくなり、することがなければバトルフェイズを終了してメインフェイズ2に移行します。ここでは、メインフェイズ1と同じく、モンスターの召喚や魔法・罠のセットが可能です。することがなければ、エンドフェイズに移ります。

⑥エンドフェイズ

自分のターンが終わることを宣言します。この時手札が7枚以上あれば、6枚になるように選んで捨てます。その後、相手のターンへと移り、勝負がつくまでターンを繰り返します。

誘発即時効果モンスターの手札からのプレイ

手札から直接使用できる誘発即時効果モンスターは、その効果を使用することができません。例えば「クリボー」は、敵1体の攻撃ダメージを0にしてくれる効果を持ちますが、ジュニアルールではモンスターとしてしか使えません。ただし、手札から捨てることによって同名のカードを手札に加えられる「サンダー・ドラゴン」は、起動効果なので使用できます。

第7章 ストラクチャーデッキで遊ぼう

　このセットは、以下の内容のデッキが用意されており、友達とすぐにデュエルが楽しめるようになっています。では実際に、このデッキの動かし方やプレイングのテクニックを覚えましょう。

■ストラクチャーデッキ　－城之内編－■

カード名	カード名
真紅眼の黒竜	悪魔のサイコロ
ランドスターの剣士	落とし穴
太陽の戦士	落とし穴
コマンド・ナイト	鎖付きブーメラン
漆黒の豹戦士パンサーウォリアー	墓荒らし
人造人間－サイコ・ショッカー	リビングデッドの呼び声
時の魔術師	砂塵の大竜巻
格闘戦士アルティメーター	砂塵の大竜巻
ワイバーンの戦士	天使の手鏡
ベビードラゴン	マジックアーム・シールド
ベビードラゴン	**融合デッキ**
アックス・レイダー	千年竜
ものマネ幻想師	ドラゴンに乗るワイバーン
ロケット戦士	**サイドデッキ**
鉄の騎士　ギア・フリード	岩窟魔人オーガ・ロック
隼の騎士	鎧蜥蜴
ゴブリン突撃部隊	ガルーザス
カラテマン	タイガー・アックス
クリッター	心眼の女神
黒き森のウィッチ	ミリス・レディエント
ペンギン・ソルジャー	右手に盾を左手に剣を
心眼の女神	ガイアパワー
スケープ・ゴート	融合賢者
デーモンの斧	抹殺の使徒
強欲な壺	抹殺の使徒
ハリケーン	ハリケーン
融合	偽物のわな
融合	偽物のわな
ブラック・ホール	血の代償
天使のサイコロ	

1 コンボをマスターしよう！

①「時の魔術師」を使いこなせ

「時の魔術師」を召喚したら、効果を起動しよう。コインの表裏を当てると、相手のフィールドの敵モンスターすべてが破壊できるぞ。効果成功後は、「心眼の女神」か「ベビードラゴン」と融合して「千年竜」を召喚。直接攻撃しよう。

効果を使って
フィールド上モンスターを
破壊

融合で
特殊召喚

②「クリッター」、「黒き森のウィッチ」の効果で必要なモンスターを手札に

攻撃力1500以下を
手札に！

守備力1500以下を
手札に！

「クリッター」や「黒き森のウィッチ」はフィールドから墓地に送られると、デッキからモンスターカードを手札に加えることができるぞ。「クリッター」なら「コマンド・ナイト」や「ものマネ幻想師」、「黒き森のウィッチ」なら「人造人間−サイコ・ショッカー」や「太陽の戦士」を状況に応じて選択しよう。

③「サイコ・ショッカー」高速召喚

「サイコ・ショッカー」が墓地に送られたら、「リビングデッドの呼び声」で特殊召喚しよう。「リビングデッド」が破壊されても、罠を無効化する「サイコ・ショッカー」はフィールドに残り続けるぞ。

2 デッキの動かし方

罠でほんろうしつつ、強力な戦士族を展開！

相手フィールドのカードは、大量の罠カードで徹底的に除去していこう。自分のフィールドに戦士族が並んできたら、「コマンド・ナイト」の効果で攻撃力の底上げを狙いたい。勝負どころでは、「時の魔術師」の効果で相手のモンスターをすべて破壊してやろう。失敗しても、「リビングデッドの呼び声」を使って再挑戦だ。優位になったら、「サイコ・ショッカー」で罠を封じよう。

融合で特殊召喚

相手の行動を阻止

主力戦士族モンスター

パワーアップ！

攻　撃

優位になったら
罠を封印！

いざとなったら
効果を使って
敵を破壊！

3 デッキを改造してみよう

別売のブースターパックを追加して、このデッキをさらに強力なものへと進化させましょう。

①蘇生系カードを入れよう

「死者蘇生」や「早すぎた埋葬」などを投入して、墓地に送られたモンスターを再びフィールドへ特殊召喚しよう。強力なモンスターをすぐにフィールドに出せるぞ。特に「死者蘇生」は、相手の墓地のモンスターも特殊召喚できる。相手の切り札モンスターが墓地にいるときに使おう。

②「キャノン・ソルジャー」で羊トークンを発射！

自分を守ってくれる壁となる「スケープ・ゴート」の羊トークン。召喚の生け贄にはできないからといって、守備ばかりに使うのはもったいないぞ。「キャノン・ソルジャー」の効果で生け贄に捧げてみよう。４つのトークンで、合計2000ダメージを与えることができるぞ。トドメの一撃にバッチリだ。

③相手モンスターを奪って生け贄召喚しよう

「人造人間－サイコ・ショッカー」や「真紅眼の黒竜」、「太陽の戦士」などといった高レベルモンスターを通常召喚するには生け贄が必要だ。「心変わり」や「強奪」などといった魔法で、相手のモンスターを奪って生け贄にしよう。除去としても使えるぞ。

発売元

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品・ルールに関するお問い合わせは
遊戯王OCG事務局
TEL 03-3346-1573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前10時～午後6時まで

万一商品に不都合がございましたら下記まで
コナミカスタマーサポートセンター
TEL 03-3344-6573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前9時～午後7時まで

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

遊戯王オフィシャルカードゲームホームページ
http://www.yugioh-card.com

KONAMI GOLDNET
http://www.goldnet.konami.co.jp/
KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社 企画・制作/KONAMI

YU-GI-OH!

遊戯王

オフィシャルカードゲーム

デュエルモンスターズ™

STRUCTURE DECK™

— 城之内編 —

KONAMI®